

**Bek. gem. 7. März 1963**

77f, 19/00. 1 868 649. Johann Distler  
K.G., Nürnberg. | Spielzeugbahn.  
10. 1. 63. D 26 122. (T. 7; Z. 1)

**Nr. 1 868 649\* eingetr.  
-7. 3. 63**

PATENTANWÄLTE  
DR. MAX SCHNEIDER  
DR. ALFRED EITEL  
NÜRNBERG

Fernsprecher 27361 und 27369  
Bankkonten: Deutsche Bank A. G. Nürnberg  
und Bayer. Hypoth.- und Wechsel-Bank Nürnberg  
Postscheck-Konto: Amt Nürnberg Nr. 383 05  
Dr. M. Schneider, Dr. A. Eitel, Patentanwälte  
Drahtanschrift: Norispatent

diess.Nr. 16 509/Pf

P.A. 017 595\*10.1.63 7  
NÜRNBERG, den 8. 1. 1963  
Hauptmarkt 29  
(Im Geb. d. Industrie- und Handelskammer Mittelfranken)

An das

**Deutsche Patentamt**  
**MÜNCHEN 2**

Museumsinsel 1

Wir beantragen die Eintragung eines **Gebrauchsmusters** auf **eine**

**"Spiezeugbahn"**

für **Firma Johann Distler KG., Nürnberg, Dammstraße 5-11**

und überreichen anbei

zwei Antragsdoppel,  
eine Beschreibung mit **5** Schutzansprüchen in 3 Ausfertigungen,  
Zeichnungen in 3 Ausfertigungen,  
unsere Vollmacht,  
eine vorbereitete Empfangsbescheinigung.

Die amtliche Gebühr von **DM 30.—** wird mit Postscheck überwiesen.

Patent-Anwälte  
Dr. M. Schneider — Dr. A. Eitel

  
Patentanwalt

Anlagen

PATENTANWÄLTE  
DR. MAX SCHNEIDER  
DR. ALFRED EITEL  
NÜRNBERG

Fernsprech-Sammel-Nr. 20 39 31

Bankkonten: Deutsche Bank A.G. Nürnberg  
und Bayer. Hypoth.- u. Wechsel-Bank Nürnberg  
Postscheck-Konto: Amt Nürnberg Nr. 383 05  
Dr. M. Schneider, Dr. A. Eitel, Patentanwälte  
Drahtanschrift: Norispatent

Diess.Nr. 16 509/Pf

P.A. 017 595 \* 10.1.63

8500 NÜRNBERG, den 8. 1. 1963  
Königstraße 1 (Museumsbrücke)

21

Firma Johann Distler KG., Nürnberg, Dammstraße 5 - 11

"Spielzeugbahn"

Die Erfindung bezieht sich auf eine Spielzeugbahn, z.B. eine Spielzeug-Eisenbahn, welche ein Spielbrett mit einer Fahrbahn, z.B. einem Gleis und darauf fahrbaren Spielfahrzeugen aufweist.

Bei bekannten derartigen Spielzeugen, deren angetriebenes Spielfahrzeug mit einem Uhrwerk-Motor versehen ist, fahren die Spielfahrzeuge, z.B. die Spielzeug-Eisenbahn, so lang entlang der Fahrbahn, bis das Uhrwerk wieder aufgezo- gen werden muß. Der Spielreiz ist deshalb gering.

Es ist schon vorgeschlagen worden, eine solche Spielzeug- bahn mit Stoppstellen zu versehen, die von Hand oder durch ein anderes Spielfahrzeug auslösbar sind. In diesem Falle ist der Spielanreiz zwar etwas, aber nicht sehr viel ver- bessert.

Der Erfindung liegt deshalb die Aufgabe zugrunde, einer Spielzeugbahn der eingangs angegebenen Art einen neuen Spieleffekt zu geben. Sie besteht darin, daß entlang der Fahrbahn Spielmittel anbringbar sind, welche in Verbindung mit dem Anhalten der Fahrzeuge für den Spielerfolg maßgeblich sind.

Auf diese Weise ergibt sich der Vorteil, daß, wenn das Spielfahrzeug, z.B. der Zug, an dem einen Spielmittel anhält, eine bestimmte Wertzahl gilt, während, wenn er an einem anderen Spielmittel zum Anhalten kommt, eine andere, z.B. höhere oder niedrigere Wertzahl sich ergibt.

Es hängt somit erfindungsgemäß der Spielerfolg nur zum Teil vom Zufall, im übrigen aber von der Geschicklichkeit des spielenden Kindes ab. Wenn es das Uhrwerk des Spielfahrzeugs so aufzieht, daß die Fahrstrecke bei einem bestimmten Spielmittel endet, so kann es dadurch die höheren Wertzahlen herausspielen.

Damit schon von weitem erkennbar ist, welche Wertung dem einzelnen Spielmittel zukommt, sind sie vorteilhafterweise unterschiedlich gekennzeichnet, z.B. unterschiedlich farbig gehalten. Sie können aber auch unterschiedlich lang oder in ihrer Formgebung unterschiedlich sein.

Der Erfindungsvorschlag wird vorteilhafterweise so verwirklicht, daß die z.B. als Fähnchen gestalteten, vorzugsweise auswechselbar angeordneten Spielmittel in Stecklöcher des Spielbrettes einsetzbar sind, welches aus Kunststoffolie im Wege des Tiefziehens mit angeformter Fahrbahn (Gleis) und mit angeformten Gelände-Nachbildungen gestaltet ist.

Dabei mögen die Nachbildungen von Gelände-Vertiefungen, z.B. Seen oder Sümpfen od. dgl. so gestaltet sein, daß sie als Verpackungsmulden für die Spielfahrzeuge und für die Spielmittel geeignet sind.

Die Erfindung ist auf der Zeichnung an einem Ausführungsbeispiel in schematischer Darstellung veranschaulicht. Es zeigt:

Fig. 1 schaubildlich eine Spielzeugbahn mit einem Spielzeug-Zug;

Fig. 2 einen Längsschnitt nach A-B der Fig. 1;

Fig. 3 einen Teil-Querschnitt nach C-D der Fig. 1;

Fig. 4 ein als Fähnchen gestaltetes Spielmittel.

Das Spielbrett a ist aus Kunststoff im Wege des Tiefziehens gebildet. Die Fahrbahn b wird beim Ziehen angeformt. Dies gilt auch dann, wenn sie als Gleis für eine Spielzeug-Eisenbahn c ausgebildet ist.

Entlang der Fahrbahn b sind die Spielmittel d, die beim gezeichneten Ausführungsbeispiel als Fähnchen gestaltet sind, auswechselbar angeordnet. Sie sind in Stecklöcher des Spielbrettes mit ihrem unteren Steckzapfen eingesetzt.

Wie schon erwähnt, kommt jedem dieser Spielmittel eine andere Wertzahl zu. Es mag beispielsweise das Fähnchen  $d_1$  die Wertung 5, das Fähnchen  $d_2$  die Wertung 20, das Fähnchen  $d_3$  die Wertung 50, das Fähnchen  $d_4$  die Wertung 0 und so fort besitzen.

Je nachdem das spielende Kind das Uhrwerk der Spielzeuglokomotive mehr oder weniger stark aufzieht, fährt die Spielzeug-Eisenbahn von der Startstelle f nur bis zum Fähnchen  $d_2$  oder bis zum Fähnchen  $d_4$ , vielleicht gar bis zum Fähnchen  $d_3$ . Das Kind hat es also durch das Maß des Aufziehens in der Hand, zu versuchen, mit dem fahrenden Zug das Fähnchen mit einer hohen oder gar mit der besten Wertzahl zu erreichen.

Die Spielmittel d sind auswechselbar, damit die Wertzahlen der betreffenden Stellen gewandelt werden können.

6

Es ist möglich, die dem einzelnen Spielmittel zukommende Wertzahl durch einen Buchstaben oder eine Zahl zum Ausdruck zu bringen. Es ist aber auch möglich, sie unterschiedlich farbig zu halten, so daß schon von weitem die Wertung ablesbar ist.

Der gleiche Effekt ist erreichbar, wenn die Spielmittel unterschiedlich groß oder unterschiedlich gestaltet sind.

Wie eingangs erwähnt, kann das Spielbrett mit angeformten Gelände-Nachbildungen versehen sein. Soweit es sich dabei um Vertiefungen, z.B. eines Sumpfes, eines Sees, eines Flusses od. dgl. handelt, können sie zur Belebung des Bildeindrucks während des Spiels mit Wasser, Sand od. dgl. gefüllt werden.

Dabei empfiehlt es sich, diese Vertiefungen so zu gestalten, daß in sie die Spielfahrzeuge und die Spielmittel bei Nichtgebrauch eingelegt werden können. Dadurch wird zum einen das Aufbewahren dieser Teile bis zur nächsten Benutzung erleichtert, zum andern aber auch die Verpackung vereinfacht, denn die Vertiefungen können dann als Verpackungsmulden dienen. Es braucht dann dem ganzen Spielbrett nur noch ein geeigneter, auch diese Mulden überdeckender Deckel, z.B. in Gestalt eines Stülpedeckels, zugeordnet zu werden.

Schutzansprüche

1. Spielzeuggbahn, z.B. Spielzeug-Eisenbahn, welche ein Spielbrett mit einer Fahrbahn, z.B. einem Gleis und darauf fahrbaren Spielfahrzeugen mit Federwerk-Antrieb aufweist, dadurch gekennzeichnet, daß entlang der Fahrbahn in Verbindung mit dem Anhalten der Fahrzeuge für den Spielerfolg maßgebliche Spielmittel anbringbar sind.
2. Spielzeuggbahn nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Spielmittel auswechselbar sind.
3. Spielzeuggbahn nach Anspruch 1 und 2, dadurch gekennzeichnet, daß die Spielmittel unterschiedlich gekennzeichnet, z.B. unterschiedlich farbig, unterschiedlich groß, unterschiedlich in der Formgebung sind.
4. Spielzeuggbahn nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die Spielmittel in Stecklöcher des Spielbrettes einsetzbar sind, welches aus Kunststoff-folie im Wege des Tiefziehens mit angeformter Fahrbahn (Gleis) und mit angeformten Gelände-Nachbildungen gebildet ist.



5. Spielzeugbahn nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß die Nachbildungen von Geländevertiefungen, z.B. Seen oder Sümpfe od. dgl., so gestaltet sind, daß sie als Verpackungsmulden für die Spielfahrzeuge, die Spielmittel u. dgl. geeignet sind.

Fig. 1

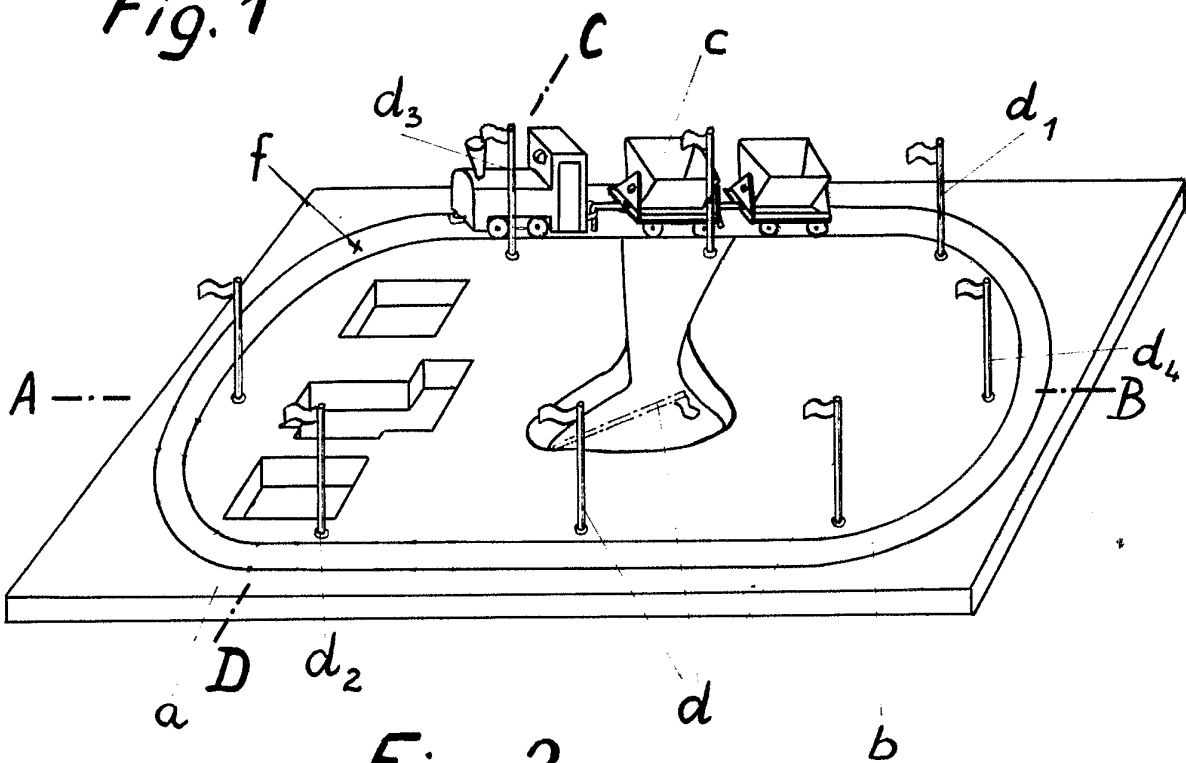


Fig. 2

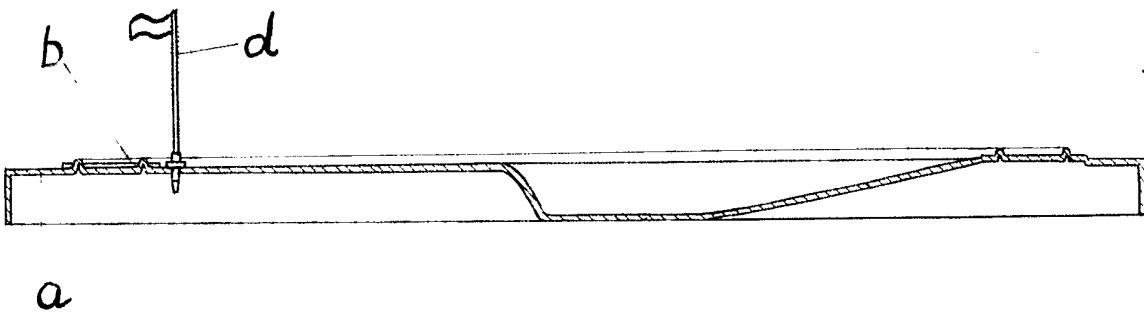


Fig. 3

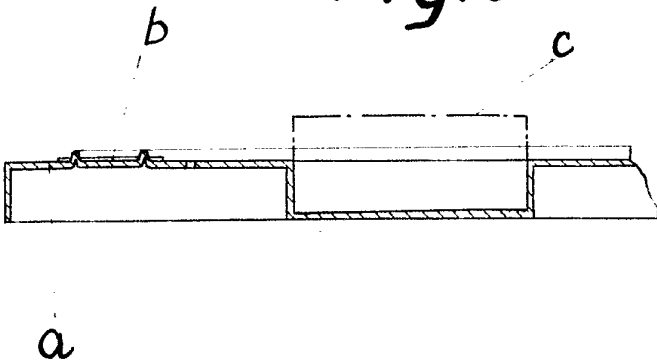


Fig. 4

